

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Tematik**

###### **a. Definisi Pembelajaran Tematik**

Pada kurikulum 2013 yang tengah digunakan saat ini menggunakan pembelajaran tematik. Dalam pelaksanaannya sendiri pembelajaran tematik sudah dijalankan dengan baik di sekolah. Menurut Trianto dalam (Restu, 2013) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema yang relevan untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik.

Sejalan dengan pemikiran Trianto, Pembelajaran tematik menurut Majid (2014) mengemukakan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang berangkat dari suatu tema tertentu yang digunakan sebagai pusat untuk memahami gejala dan konsep, baik yang berasal dari bidang studi yang bersangkutan maupun bidang studi yang lainnya.
2. Suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai macam bidang studi yang mencerminkan dunia rill disekeliling dalam rentang kemampuan dan perkembangan.
3. Suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan serta ketrampilan anak secara simultan.
4. Menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda, dengan harapan anak dapat memperoleh suatu pembelajaran yang lebih baik serta bermakna.

Berdasarkan dua pendapat pembelajaran tematik diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah sebuah model ataupun pendekatan yang menggabungkan lebih dari satu mata pelajaran kedalam suatu tema yang relevan untuk mengembangkan kemampuan dan ketrampilan anak guna memperoleh pembelajaran yang lebih baik dan bermakna. Pembelajaran tematik memandu peserta didik untuk membantu mencapai kemampuan maupun ketrampilan berfikir.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Model pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yang membedakan dengan model lainnya. Menurut Majid (2014:89-90) terdapat 6 karakteristik dalam model pembelajaran tematik, antara lain :

1. Berpusat pada siswa
2. Memberikan pengalaman langsung
3. Pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
5. Bersifat fleksibel
6. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar dengan cara yang menyenangkan.

Hal tersebut sejalan dengan karakteristik pembelajaran tematik yang dijabarkan depdikbud (Trianto, 2010). Menurut

depdikbud yakni terdapat 4 karakteristik yakni holistik, bermakna, otentik, dan aktif.

Dari kedua pendapat tersebut karakteristik pembelajaran tematik adalah pembelajaran secara menyeluruh yang berpusat pada siswa. Dimana pemisah mata pelajaran tidak terlalu jelas, serta memberikan pengalaman langsung sehingga menjadi bermakna.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik**

Sama halnya dengan model pembelajaran lainnya, pembelajaran tematik memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Majid (2014:92-93) mengemukakan ada 7 kelebihan dalam model pembelajaran tematik sebagai berikut :

1. Pembelajaran tematik dalam pelaksanaannya bersifat menyenangkan karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa.
2. Pembelajaran tematik memberikan pengalaman melalui kegiatan kegiatan yang relevan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan pada masing masing tingkat.
3. Pengalaman dalam proses pembelajaran lebih berkesan sehingga memungkinkan hasil yang didapat bertahan lama.
4. Ketrampilan berfikir siswa dikembangkan untuk menghadapi persoalan persoalan yang kelak dihadapi oleh siswa.
5. Pembelajaran tematik banyak menggunakan kegiatan bekerja sama sehingga memungkinkan tumbuh ketrampilan social pada diri siswa.
6. Melalui Pendidikan karakter yang diterapkan dalam pembelajaran tematik siswa mempunyai sikap toleransi, komunikasi, serta tanggap jika orang lain menggagas suatu hal.
7. Menyajikan kegiatan atau hal hal yang nyata sesuai persoalan yang kelak akan dihadapi siswa.

Model pembelajaran tematik tidak luput dari kekurangan kekurangan dalam pelaksanaannya. Kebanyakan kekurangan dari pembelajaran tematik ini terdapat pada pelaksanaan, perancangan, dan evaluasi yang menuntut guru melakukan sebuah evaluasi melalui proses pembelajaran.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media, dapat menjadikan perantara untuk menyampaikan suatu materi. Seperti yang dikemukakan Dwi (2014) Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar guna menambah informasi baru pada diri siswa. Diharapkan dengan adanya sebuah media, tercipta suasana belajar yang mendorong siswa untuk mendapatkan sebuah informasi baru.

Sejalan dengan pemikiran Dwi, dalam bukunya, Arsyad (2010 :7). Mengemukakan bahwa media adalah sebuah perantara ataupun pengantar sumber pesan dan penerima pesan.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah sebuah perantara maupun pengantar sebuah pesan, merangsang pemikiran dan perasaan siswa guna tercipta sebuah proses pembelajarn yang mendorong siswa untuk mendapat

informasi dan pengalaman baru. Hal tersebut memungkinkan media pembelajaran dapat meningkatkan minat serta motivasi dalam meningkatkan pemahaman dengan menyajikan data yang menarik dan terpercaya.

#### **b. Karakteristik Media Pembelajaran**

Menurut Santyasa (2017) karakteristik media pembelajaran 13, yakni :

1. Memiliki kemampuan fiksatif yakni mampu menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek / suatu kejadian.
2. Memiliki kemampuan manipulatif yakni mampu menampilkan objek atau kejadian yang disimpan dan sedikit dimanipulasi.
3. Memiliki sifat distributive yakni mampu menjangkau siswa dalam jumlah besar sehingga penyajian dilakukan secara bersamaan.
4. Memiliki sifat aksesibilitas yakni dapat diakses oleh pengajar dan peserta didik.
5. Interaktif, maksudnya mampu menciptakan terjadinya suatu interaksi dalam pembelajaran melalui media.
6. Sesuai dengan tujuan dan fungsi pembelajaran.
7. Mendukung materi pembelajaran.
8. Mudah digunakan.
9. Sesuai dengan karakteristik peserta didik.
10. Efektif dan efisien
11. Eksplanatif, yakni memperjelas materi yang diajarkan.
12. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta daya indra.
13. Membangkitkan minat belajar.

Berbeda dengan Nuryanto, karakteristik media pembelajaran dilihat menurut kemampuan. Menurut kemampuannya media dapat membangkitkan rangsangan indra

penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, maupun penciuman.

Karakteristik media sangat beragam. Karakteristik media tergantung dari jenis media yang digunakan. Setiap jenis media terdapat karakteristik sendiri sendiri.

### **c. Jenis Jenis Media Pembelajaran**

Media dibedakan menurut beberapa jenis. Beberapa jenis media itupun masih dibedakan berdasarkan beberapa kategori. Salah satunya jenis media pembelajaran berdasarkan cara penyajiannya. Berikut adalah jenis media berdasarkan cara penyajiannya :

#### **1) Alat Peraga**

Menurut Iswadji (Dwi, 2014) definisi alat peraga adalah sebuah media pembelajaran yang mengandung ciri maupun konsep yang akan dipelajari. Sedangkan menurut Komalasari (Suwardi, 2014) alat peraga didefinisikan benda yang dapat memperagakan baik fakta, konsep dan prinsip agar lebih konkret.

Jadi alat peraga bisa berupa benda sebenarnya, tiruan, maupun model baik yang bergerak maupun diam yang menggambarkan konsep materi yang dipelajari. Alat peraga digunakan untuk menunjukkan hal yang abstrak menjadi konkret ke dalam kelas sehingga siswa dapat berpikir logis serta sistematis. Contohnya jika mempelajari tentang gunung, tidak bisa membawa

langsung objek gunung. sehingga bisa menggunakan diorama atau video maupun gambar yang disebut alat peraga.

## 2) Media TIK

Media TIK adalah media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Sudirman (Dwi, 2014) media dikategorikan menjadi 3 :

### a. Media Auditif

Media auditif adalah media yang menampakkan kemampuan pada suara atau audio. Contoh media auditif adalah Radio, recorder, dan lain sebagainya.

### b. Media Visual

Media visual adalah media yang menampakkan hal berupa gambar. Media visual ini mengandalkan salah satu alat indra yakni mata. Media visual bisa berupa gambar, grafik, film yang tidak menggunakan suara, slide maupun simbol yang dapat dilihat oleh mata.

### c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menampakkan suara dan gambar secara bersamaan.

Menurut jenisnya media pembelajaran TIK dibedakan menjadi 3 yakni, audio, visual, dan audio visual. Dimana penggunaan media media TIK digunakan terantung kebutuhan masing masing peserta didik. Misalnya jika peserta didik membutuhkan

media untuk materi mendengar, guru bisa menggunakan jenis audio. Sedangkan untuk pembelajaran yang lebih menyenangkan bisa menggunakan jenis media audio visual agar siswa lebih tertarik karena menggabungkan dua unsur yakni suara dan gambar.

### **3. Multimedia Interaktif**

#### **a. Definisi Media Interaktif**

Media interaktif saat ini sudah sangat umum didengar. Dimana sebagian besar media ini memanfaatkan teknologi informatika yang berkembang pesat saat ini. Multimedia interaktif umumnya menggabungkan baik gambar, grafik, suara, teks yang biasanya ditampilkan melalui media elektronik.

Hamdani (2014:191) berpendapat multimedia Interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Umumnya media interaktif berupa aplikasi game dan lainnya. Multimedia Interaktif adalah Penyajian informasi yang mengkombinasikan baik teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen video yang telah dimanipulasi secara digital yang dapat diakses secara personal maupun umum (Romegar & Supriadi : 2017).

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah media yang menyajikan informasi yang mengkombinasi beberapa komponen baik gambar, teks, suara, dan



lain lain serta dilengkapi alat untuk mengontrol sehingga pengguna dapat memilih sesuai kehendaknya untuk proses selanjutnya.

#### **b. Manfaat Multimedia Interaktif dalam pembelajaran**

Secara umum Hamdani (2011:191) mengungkapkan manfaat multimedia interaktif ditinjau dari keunggulan media interaktif sendiri yakni :

1. Memperbesar benda yang kecil yang tidak mudah dilihat oleh mata.
2. Memperkecil benda yang besar yang tidak memungkinkan membawa objek tersebut ke dalam kelas.
3. Menampilkan benda maupun peristiwa yang rumit dan kompleks yang berlangsung secara berkala. Seperti proses sistem pencernaan, perkembangan hewan dan tumbuhan.
4. Menyajikan benda yang letaknya jauh dari jangkauan.
5. Menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
6. Meningkatkan minat serta perhatian siswa.

Dari keenam manfaat diatas multimedia interaktif sangat membantu sekali dalam menyajikan hal hal yang sulit dijangkau maupun dilihat oleh siswa saat pembelajaran.

Pendapat lain dikemukakan oleh Hadi (2008:8) yakni manfaat multimedia dalam pembelajaran adalah :

1. Multimedia sebagai salah satu unsur pembelajaran dikelas. Dimana multimedia sebagai pelengkap dari buku acuan pada penyampaian suatu materi.
2. Multimedia sebagai materi untuk pembelajaran secara mandiri. Dimana multimedia ini dapat mendukung maupun tidak dalam proses pembelajaran.
3. Multimedia sebagai satu satunya media yang digunakan saat pembelajaran. Dimana semua hal yang berkaitan

dengan pembelajaran tersebut sudah mencakup didalam isi multimedia ini.

Dengan demikian, manfaat yang dipaparkan diatas multimedia dapat digunakan pada proses pembelajaran baik digunakan untuk pelengkap, pendamping, maupun satu satunya media yang digunakan saat pembelajaran dikelas.

### **c. Karakteristik Multimedia Interaktif**

Sama seperti media pembelajaran maupun alat peraga. Multimedia interaktif juga memiliki karakteristik agar dapat sesuai dan layak digunakan untuk pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran menurut Hamdani (2011: 192) adalah sebagai berikut :

1. Memiliki minimal 2 komponen konvergen, seperti mengandung 2 unsur yakni Audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, yakni menyediakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan pengguna.
3. Bersifat mandiri, dimana didalam media tersebut berisi semua hal yang dibutuhkan pengguna serta dapat diakses tanpa bimbingan pihak lain.

Pendapat lain dikemukakan oleh Darmawan (2012) mengenai karakteristik multimedia yakni :

1. konten harus representatif.
2. full color dan beresolusi tinggi.
3. Melalui media elektronik.
4. Tipe pembelajaran bervariasi.
5. Memiliki respon serta penguatan pada proses pembelajaran.
6. Menggunakan prinsip self evaluation.
7. Dapat digunakan klasikal maupun individual.

Dari pendapat hamdani setidaknya multimedia interaktif ini menyediakan semua hal yang dibutuhkan oleh pengguna sehingga dapat mempermudah pengguna dalam mengoperasikan baik dengan bantuan maupun mandiri.

#### **4. Media Game Bakwan Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik.**

##### **1. Definisi Media Game Bakwan**

Game bakwan adalah kepanjangan dari tebak hewan. Game ini dikembangkan berdasarkan pembelajaran yang digunakan saat ini yakni tematik. Game bakwan adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Dikatakan Multimedia Interaktif karena game bakwan mengandung unsur gambar, suara, teks, yang dapat mengajak penggunanya untuk berinteraksi.

Pengembangan media game bakwan mengacu pada pembelajaran tematik kelas 1 tema 7 subtema 2 pembelajaran 5. Pada pengembangannya game ini memadukan 2 mata pelajaran yakni Bahasa Indonesia dan matematika.

##### **2. Dampak Media Game Bakwan Terhadap Siswa**

Dalam penerapannya media pembelajaran game bakwan ini nantinya akan memberikan dampak bagi siswa sebagai berikut :

1. Dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman yang diberikan baik oleh guru maupun individu.

2. Dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi. Sehingga siswa lebih antusias untuk belajar.
3. Dapat mengembangkan pemikiran siswa dalam memahami suatu hal.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Media Game Bakwan**

Media game bakwan terdapat kelebihan dan kekurangan dalam pengembangannya.

Kelebihan :

Media game bakwan sudah mencakup aspek pendengaran dan pengelihatatan. Hal itu menyebabkan adanya keseimbangan alat indera karena digunakan dengan seimbang dengan cara bersamaan.

Kekurangan :

Game bakwan tidak bisa membangun kemampuan motorik siswa. Hal ini dikarenakan dalam penggunaanya game bakwan tidak melibatkan otot-otot siswa untuk menjalankan game bakwan.

#### **5. Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan adalah proses pengembangan pembelajaran sederhana dan dikaji secara sistematis untuk merancang serta mengembangkan, mengevaluasi proses dan hasil untuk memenuhi kriteria secara efektif (Setyosari, 2013:276)

4D adalah salah satu model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh S.Thagarajan, Dorothy S.Sammel, dan Melvyn I. Model ini digunakan untuk mengembangkan perangkat

pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran adalah media pembelajaran. Dalam model pengembangan 4D ini terdapat 4 tahap yakni :

1. Define ( Tahap Pendefinisian )

Tahap define atau pendefinisian bertujuan mendefinisikan serta menetapkan syarat-syarat pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Analisis bisa dilakukan melalui studi pendahuluan maupun literature.

2. Design ( Tahap Perencanaan )

Pada tahap perencanaan bertujuan merancang prototype / desain perangkat pembelajaran. Sebelum membuat rancangan perlu tahapan sehingga dapat membuat rancangan desain. Pembuatan desain dilakukan dengan konsultasi pembimbing sebelum direalisasikan menjadi sebuah produk.

3. Develop ( Tahap Pengembangan )

Pada tahap develop ini desain yang telah dirancang dibuat menjadi sebuah produk. Produk yang sudah dibuat di validasi dan direvisi, serta diujicobakan untuk mengetahui apakah media tersebut efektif digunakan.

4. Disseminate ( Tahap Penyebaran )

Tahap akhir dalam pengembangan ini dilakukan penyebarab produk yang dibuat. Produk di sebar ke lingkup yang lebih luas.

Penyebaran berguna untuk mengetahui lebih lanjut mengenai keefektifan media.



## B. Kajian Penelitian yang Relevan

**Tabel 2.1 Penelitian Relevan**

Peneliti	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Nama : Kusprimanto Tahun : 2014 Universitas Negeri Yogyakarta	Pengembangan media pembelajaran interaktif IPA materi pencernaan pada manusia untuk siswa kelas V di SDN Pundung, Girirejo, Imogiri, Bantul, Yogyakarta	Validasi oleh ahli media mendapatkan skor 4,00 dengan kategori baik, validasi oleh ahli materi dengan skor 4,10 dengan kategori baik, sedangkan uji coba lapang mendapatkan skor 4,25 dengan kategori sangat baik.	Sama sama menggunakan media berbasis multimedia interaktif	1. Menggunakan Mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan. 2. Media berbasis video powerpoint bukan game.
Nama : Abu Yazid Bustomi Tahun : 2010	Aplikasi pembelajaran panca indra pada manusia berbasis android Sekolah tinggi manajemen informatika dan computer purwokerto	Hasil : Aplikasi pembelajaran panca indra pada manusia berbasis android dapat digunakan sebagai media interaktif, Aplikasi pembelajaran menjadi alat pendukung dan peraga bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA di SDN pruwatan 3 bumiayu, dan penelitian mengungkapkan dari jumlah responden 18.85% menyatakan setuju sebanyak 53.71, kurang setuju 27.42% dan tidak setuju 0%.	Sama sama menggunakan media berbasis multimedia interaktif berupa game	Berbasis android dengan materi IPA panca indra

Lanjutan tabel 2.1 penelitian relevan

Peneliti	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Nama : Meinita Yesi Anugrahini dan Y.Windrawanto Tahun : 2017	Pengembangan Game Bubble match sebagai Media Pembelajaran Pembagian dalam bentuk pengurangan berulang untuk siswa kelas 2 SD Universitas Kristen Setya Wacana	Hasil Validasi media mendapatkan skor 4.1 dengan kategori baik dengan prsentasi 82%, hasil validadi materi mendapat skor 3.9 dengan kategori baik dengan presentas 78%, analisis pretes postes mengalami peningkatan sehingga dikatakan efektif, angket respon guru memperoleh skor 39 dengan kategori baik dan lembar observasi mendapatkan skor dari maksimal 4,0 mendapat 3.87 dengan kategori baik.	Sama sama menggunakan media berbasis multimedia interaktif berupa game	Menggunakan materi matematika engurangan berulang



### C. Kerangka Pikir

**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**



